



Кировское областное государственное профессиональное
образовательное автономное учреждение
«Вятский торгово-промышленный техникум»

Подписано цифровой подписью:
Репина Светлана Николаевна
DN: cn=Репина Светлана Николаевна,
o=КОГПОАУ ВТПТ, ou=директор,
email=kirs@profi24.kirov.ru, c=RU
Дата: 2026.10.19 17:43:10 +03'00'

Рассмотрено
На заседании педагогического совета
Протокол № 1 от 28.08.2026 г.

Утверждаю
Директор КОГПОАУ ВТПТ
С.Н. Репина
Приказ № 1-Д от «31» 08 2026г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
технической направленности
«Медиакуб»
(начальный уровень «Мультстудия»)**

Возраст обучающихся: 9 - 10 лет

Срок реализации: 1 год

г. Кирс
2025

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ОБРАЗОВАНИЯ: ОБЪЕМ, СОДЕРЖАНИЕ, ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Пояснительная записка

Мультипликация как вид детского творчества существует уже, по крайней мере, два десятка лет - как в нашей стране, так и во многих странах мира. Проводимые на различных уровнях смотры, конкурсы, фестивали поэтому, увлекательному виду деятельности вызывают большой интерес детей и взрослых. Благодаря новым компьютерным технологиям искусство мультипликации стало делом, доступным для многих. Мультфильмы теперь с успехом делают и дети.

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями рук ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения.

Творческие способности, направленные на создание нового, формируются только на нестандартном материале, который делает невозможным работу по существующему шаблону, анимация - искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов, чьи «границы совпадают только с границами воображения». Все дети любят смотреть мультики. Мультфильмы помогают им узнавать мир, развивают воображение, пространственное мышление, логику, расширяют кругозор. Сделать мультик самому – это невероятно интересно! Именно для детей, желающих делать мультики, разработана данная программа в рамках технической направленности.

Работа в объединении организуется и проводится в соответствии с нормативными документами:

- Конституция Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12.12.1993 с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020). —

URL:http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_28399/

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 31.07.2020) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.09.2020). — URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/

- Паспорт национального проекта «Образование» (утверждён президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 № 16). — URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_319308/

- Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» (утверждена постановлением Правительства РФ от 26.12.2017 № 1642 (ред. от 22.02.2021) «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования»)). — URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_286474/

- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»). — URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_180402/

- Профессиональный стандарт «Педагог (педагогическая деятельность в дошкольном, начальном общем, основном общем, среднем общем образовании), (воспитатель, учитель)» (ред. от 16.06.2019) (приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 18 октября 2013 г. № 544н, с изменениями, внесёнными приказом

Министерства труда и соцзащиты РФ от 25 декабря 2014 г. № 1115н и от 5 августа 2016 г. № 422н). — URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_155553/

- Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 5 мая 2018 г. № 298н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»). — URL: https://profstandart.rosmintrud.ru/obshchiy-informatsionnyy-blok/natsionalnyy-reestr-professionalnykh-standartov/reestr-professionalnykh-standartov/index.php?ELEMENT_ID=48583

- Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (утверждён приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 декабря 2010 г. № 1897) (ред. 21.12.2020). — URL: <https://fgos.ru>

- Федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования (утверждён приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 мая 2012 г. № 413) (ред. 11.12.2020). — URL: <https://fgos.ru>

- Методические рекомендации по созданию и функционированию детских технопарков «Кванториум» на базе общеобразовательных организаций (утверждены распоряжением Министерства просвещения Российской Федерации от 12 января 2021 г. № Р-4). — URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_374695/

- Методические рекомендации по созданию и функционированию центров цифрового образования «ИТ-куб» (утверждены распоряжением Министерства просвещения Российской Федерации от 12 января 2021 г. № Р-5). — URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_374572/

Направленность программы: техническая.

Программа создает условия, обеспечивающие развитие творческих способностей детей в анимационной деятельности с учетом их возможностей. Программа ориентирована на изучение основных графических и мультимедийных компьютерных программ в рамках их широкого использования, а также специальных профессиональных возможностей. При этом главное внимание уделяется не масштабу или объему информационного блока, а способам его освоения, развитию познавательного и творческого потенциала ребенка.

Актуальность программы предполагает:

- раскрытие индивидуальных способностей учащегося, развитие определенных способностей для адаптации в окружающем мире;
- расширение кругозора учащихся, повышение эмоциональной культуры, культуры мышления.

Актуальность программы также обусловлена ее технической значимостью. Учащиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов. Получение базовых знаний и навыков в области создания мультипликации научит планировать процесс съемки, креативно мыслить, работать в коллективе. Дополнительная образовательная программа студии мультипликации стала результатом педагогического поиска эффективной формы детского творческого коллектива и организации его жизнедеятельности через широкую палитру видов творческой деятельности.

Условия реализации программы. Занятия проходят не только в традиционной форме, но и в форме игры, что очень привлекает и заинтересовывает детей. Ведь именно игра помогает школьникам легко и быстро усваивать учебный материал, оказывая благотворное влияние на развитие и личностно-мотивационную сферу.

Педагогическая целесообразность. При реализации программы,

одной из основных педагогических технологий является игровая технология. Игра используется не только как средство развития каждого ребенка, но и как основа игровой технологии при организации всего образовательного процесса. Влияние игры на развитие личности ребенка заключается в том, что через игру он знакомится с поведением и взаимоотношениями сверстников, а также взрослых людей, которые становятся образцом для его собственного поведения, в игре ребенок приобретает основные навыки общения, качества, необходимые для установления контакта со сверстниками. Захватывая ребенка и заставляя его подчиняться правилам, соответствующим взятой на себя роли.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть образовательного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажами. В нее включаются последовательно игры и упражнения, 4 формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у учащихся развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. При этом игровой сюжет помогает активизировать образовательный процесс и является необходимым условием эмоционально-чувственного развития учащихся, что необходимо при создании мультфильмов.

В ходе освоения образовательной программы сделан упор на приоритет развития в обучении и воспитании. Применяется технология развивающего обучения, которая предполагает взаимодействие педагога и детей на основе коллективно-распределительной деятельности, поиске различных способов решения образовательных задач посредством организации учебного диалога в исследовательской и поисковой деятельности обучающихся. На занятиях осуществляется стимулирование рефлексивных способностей ребенка,

обучение навыкам самоконтроля и самооценки.

Проектная технология при реализации программы «Студия мультипликации» позволяет осуществлять активное формирование детского мышления и восприятия, основ продуктивной деятельности. Дети приобретают опыт целеполагания, поиска необходимых ресурсов, планирования собственной деятельности и ее осуществления, достижения результата, анализа соответствия цели и результата. Применение данной технологии способствует (в большей или меньшей мере) развитию у детей таких способностей как:

- исследовательские (генерировать идеи, выбирать лучшее решение);
- социальное взаимодействие (сотрудничать в процессе учебной деятельности, оказывать помощь товарищам и принимать их помощь, следить за ходом совместной работы и направлять ее в нужное русло);
- презентационные (выступать перед аудиторией; отвечать на запланированные и незапланированные вопросы; использовать различные средства наглядности; демонстрировать артистические возможности);
- рефлексивные (отвечать на вопросы: «Чему я научился?», «Чему мне необходимо научиться?»);
- менеджерские (проектировать процесс; планировать деятельность, время, ресурсы; принимать решение; распределять обязанности при выполнении коллективного дела).

Особое внимание уделяется применению личностно-ориентированной технологии, когда главной ценностью образовательного процесса определяется сам ребенок, культура, творчество. В этом случае образование - это деятельность, которая охраняет и поддерживает детство ребенка, сохраняет, передает и развивает культуру, создает творческую среду развития ребенка, подготавливает его к жизни в современном обществе, стимулирует индивидуальное и коллективное творчество. Особенно актуальным в данном случае является соблюдение принципа

природосообразности.

Особенности организации программы

Основная форма занятия – комплексное учебное занятие, включающее в себя вопросы теории и практики, при организации которого органически сочетаются индивидуальные и групповые формы работы с учащимися.

Программа данного курса представляет систему занятий для детей от 9 - 10 лет и рассчитана на 1 год обучения. Набор детей в объединение осуществляется по желанию и заявлению родителей. Учитывая возрастные и индивидуальные особенности, занятия проводятся: 1 раза в неделю по 2 академических часа. Состав группы составляет 6 - 12 человек и является постоянным. Программа рассчитана на 72 часа в год. Темы и занятия распределяются с учётом возрастных и психологических особенностей обучающихся.

Теоретическая часть занятий проводится в форме бесед, мультимедийных занятий с просмотром иллюстративного материала и мультипликационных фильмов. Основная форма работы в студии – практические занятия. Практическая часть состоит из следующих разделов:

1. Тематическое рисование (рисунок по заданной теме). Ученики выбирают наиболее выразительные сюжеты тематической композиции, проводят подготовительную работу (эскизы, наброски и зарисовки). Рисование воспитывает организованность и внимание, развивает пространственное мышление и воображение;
2. Декоративно-прикладное творчество. Учащиеся знакомятся со спецификой различных материалов (пластилин, бумага, крупа, и т.д.) и самостоятельно учатся работать с ними;
3. Анимационный тайминг: раскадровка сюжета, анимационное действие, съемка.

Форма обучения: групповая, очная

Адресат программы.

Работа по программе начальный уровень «Мультстудия» строится на

принципе индивидуального подхода, возрастные рамки: 9-10 лет (мальчики и девочки). Возрастные, психофизиологические особенности детей, базисные знания, умения и навыки соответствуют данному виду деятельности. Многие исследователи рассматривают этот возраст как период «зенита любознательности». Им свойственна повышенная активность, стремление к деятельности, происходит уточнение сфер интересов, увлечений. Период благоприятен для поиска себя в разных видах деятельности. Дети данного возраста активно начинают интересоваться своим собственным внутренним миром и оценкой самого себя, учебная деятельность от игровой постепенно переходит к учебной, приобретает смысл, как работа по саморазвитию и самосовершенствованию.

Размер учебной группы — 6-12 человек.

Цель программы – развитие интеллектуальных способностей, формирование у школьников устойчивого интереса и положительной мотивации к обучению, развитие творческой личности учащегося, способной к самоопределению и самореализации, через эстетическую, нравственную и духовную силу изобразительного искусства посредством анимационной и мультипликационной деятельности.

Задачи программы:

Предметные:

- обучение основам изобразительной грамоты и формирование художественных знаний, умений и навыков;
- формирование определенных навыков и умений в деятельности мультипликатора; закрепить их в анимационной деятельности;
- обучение различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
- познакомить учащихся с основными видами мультипликации;
- освоить перекладную рисованную, пластилиновую и кукольную анимации;
- создать в этих техниках и озвучить мультфильмы;

- научить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
- познакомить учащихся с основными технологиями создания мультфильмов;
- планированию общей работы, разработке и изготовлению марионеток, фонов и декораций;
- установке освещения, съёмке кадров, озвучиванию и сведению видео и звукорядов;
- обучить компьютерным технологиям как основе научно-технического прогресса в создании мультипликации.

Метапредметные:

- расширять представление об окружающем мире;
- развивать творческие склонности и способности детей;
- развитие образного мышления, художественно-творческих, способностей личности ребенка;
- создавать мотивацию к использованию собственных умений, интереса к решению учебных и жизненных задач;
- развивать речь;
- формировать навыки творческого мышления;
- развивать коммуникативные умения: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, работать в парах, группах, уважать мнение других.

Личностные:

- формирование нравственных качеств личности ученика, эмоционально-эстетического восприятия окружающего мира;
- формирование внимания, аккуратности, целеустремленности;
- формирование этических норм в межличностном общении;
- воспитывать умение работать в группе;
- самостоятельно оценивать и анализировать свою деятельность и

деятельность других детей;

- воспитывать положительное отношение к сверстникам и взрослым;
- воспитывать интерес к получению новых знаний;
- воспитывать культуру общения в группе и за ее пределами;
- воспитывать ответственность;
- воспитывать уважение к труду.

Важнейшие принципы построения программы:

- научность и доступность: использование на занятиях доступных для детей понятий и терминов, учет уровня подготовки, опора на имеющийся у учащихся опыт - «от простого - к сложному»;
- системность, последовательность и доступность в освоении технических приемов: изучение нового материала опирается на ранее приобретенные знания;
- гуманистический характер отношений педагога и ребенка: ребенок рассматривается как активный субъект совместной с педагогом деятельности, основанной на реальном сотрудничестве, уважении личности и демократическом стиле взаимоотношений педагога с детьми;
- образовательный процесс строится, следуя природе развития личности ребенка, с учетом имеющегося потенциала на основе закономерностей внутреннего развития;
- разнообразие и приоритет практической деятельности;
- принцип разноуровневого построения содержания программы;
- принцип индивидуального и дифференцированного подхода в обучении;
- принцип осмысленного подхода учащихся к творческой работе, ходу ее осуществления и конечному результату.

Учебно-тематический план

№	Наименование разделов и тем	Общее кол-во учебных часов	В том числе	
			Теория	Практика
I	Введение в образовательную программу. Инструктаж по технике безопасности.	1	1	-
	Знакомство с историей и видами мультипликации.	1	1	-
II	Первые шаги к созданию мультфильма в технике «Перекладая анимация»	32	9	23
2.1	Сказка на экране. Образ героя в книге и на экране. Выбор произведения (сказки) для экранизации.	2	1	1
2.2	Изготовление декораций, персонажей сказки	4	1	3
2.3	Знакомство с взб-камерой. Возможности съёмки. Подготовка к съёмке мультфильма.	2	1	1
2.4	Стоп-кадровая съёмка сцен мультфильма. Просмотр отснятого материала. Обсуждение.	4	1	3
2.5	Озвучивание мультфильма. Обсуждение.	4	1	3
2.6	Монтаж мультфильма. Знакомство с видеоредактором	4	1	3
2.7	Знакомство с титрами, субтитрами, аудиофайлами.	2	1	1
2.8	Наложение титров, музыки. Подготовка фильма к демонстрации.	2	-	2
2.9	Демонстрация фильма. Обсуждение.	2	1	1
2.10	Работа в группах. Создание мультфильмов в технике перекладной анимации на новогоднюю тематику. Участие в конкурсах.	6	1	5
III	Создание мультфильмов в технике “Пластилиновая анимация”	24	7	17

3.1	Просмотр и обсуждение пластилиновых мультфильмов. Разбивка на группы. Обсуждение сюжета мультфильмов в группах (берём тему Великой Отечественной войны)	2	1	1
3.2	Работа над сценарием мультипликационного фильма (Работа в группах)	2	-	2
3.3	Изготовление героев, сцены-макета. Распределение ролей. Пробы. Репетиции.	4	1	3
3.4	Стоп-кадровая съёмка сцен. Просмотр отснятого материала.	6	2	4
3.5	Озвучивание мультфильма. Просмотр отснятого материала.	2	-	2
3.6	Монтаж мультфильма. Наложение титров, музыки.	4	1	3
3.7	Демонстрация мультфильмов. Обсуждение.	2	1	1
3.8	Подготовка работ к конкурсам.	2	1	1
IV	Создание мультфильмов в технике «Песочная анимация» с использованием программы Хромакей	14	4	10
4.1	Просмотр и обсуждение мультфильмов в технике «Песочная анимация». Индивидуальная работа над сюжетом мультфильма	2	1	1
4.2	Написание сценария мультфильма. Подготовка декораций и материалов к съёмке.	2	1	1
4.3	Покадровая съёмка мультфильма.	2	-	2
4.4	Знакомство с программой Хромакей. Монтаж мультфильма.	4	1	3
4.5	Озвучка. Наложение титров, музыки.	2	-	2
	Итоговое занятие. Демонстрация индивидуальных работ в технике «Песочная анимация»	2	1	1
	Итого часов:	72	23	49

Содержание учебного плана

Тема №1. «Введение в образовательную программу. Инструктаж по технике безопасности Знакомство с историей и видами мультипликации» (2 часа)

Теория. Знакомство с кабинетом медиакуба, с правилами поведения в кабинете во время занятий. Проведение инструктажа по технике безопасности. Знакомство с планом работы медиакуба по программе начального уровня «Мультстудия». Знакомство с историей и видами мультипликации: классическая рисованная анимация, перекладная анимация, живопись на стекле, кукольная анимация, пластилиновая анимация, песочная анимация, силуэтная анимация, компьютерная анимация. Просмотр тематических видеороликов.

Формы контроля. Тест-опрос «Знаешь ли ты правила». Фронтальный опрос. Рефлексия настроения.

Тема №2 Первые шаги к созданию мультфильмов в технике «Перекладная анимация». (32 часа)

Теория. Выбор темы мультфильма из предложенных сказок. Создание плана пошаговых действий для мультфильма. Обсуждение сценария, декораций и героев.

Беседа по созданию героев мультфильма. Что такое декорации? Виды декораций. Продумывание декораций для мультфильма. Повтор правил работы с ножницами. Беседа по созданию героев мультфильма. Распределение ролей. Пробы. Репетиции.

Знакомство с возможностями съёмки с телефона. Пошаговая инструкция по стоп — кадровой съёмке сцен мультфильма. Знакомства с правилами качественной озвучки. Знакомство с видеоредактором и его возможностями.

Практическая работа. Изготовление героев, декораций. Съёмка мультфильма, озвучка, монтаж.

Формы контроля. Работа в группах. Создание мультфильмов на новогоднюю тематику в технике «Прикладная анимация» . Рефлексия настроения.

Тема №3 Создание мультфильмов в технике «Пластилиновая

анимация» (24 часа)

Теория. Просмотр и обсуждение пластилиновых мультфильмов. Разбивка на группы. Обсуждение сюжета мультфильмов в группах. Тема мультфильмов «великая Отечественная война». Работа над сценарием.

Практическая работа. Съёмка мультфильма. Озвучка и монтаж мультфильма.

Формы контроля. Демонстрация групповых работ. Вопрос — ответ. Упражнение «Цепочка желаний». Рефлексия деятельности (знаю, понимаю, умею).

Тема №4 Создание мультфильмов в технике «Песочная анимация» с использованием программы Хромакей (14 часов)

Теория. Объяснение создания песочной анимации. Индивидуальная работа над сюжетом мультфильма. Знакомство с возможностями программы Хромакей.

Практическая работа. Подготовка декораций и материала к съёмке мультфильма. Съёмка мультфильма. Монтаж.

Формы контроля. Демонстрация индивидуальных работ в технике «Песочная анимация». Рефлексия: « Сегодня я узнал..... Я понял, что..... Я смог.... У меня получилось....Теперь я могу..... Я выполнял задания... Я научился ...»

Планируемые результаты освоения учащимися программы

Предметные:

- правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов;
- обучающиеся должны знать различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);
- обучающиеся должны знать виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения);
- знать этапы создания мультфильма;

- историю создания первого мультфильма;
- обучающиеся должны знать содержание деятельности профессий мультипликационной анимации;
- уметь передавать движения фигур человека и животных, других персонажей мультфильма;
- правила и подходы создания сценария;
- профессиональные анимационные термины (монтаж, хронометраж, подложка и т.д.).

Метапредметные:

- обучающиеся должны уметь изготавливать персонажей мультфильмов из разных материалов (пластилина, бумаги и т.п.);
- обучающиеся должны уметь пользоваться компьютерными графическими инструментами для создания и монтажа мультфильма;
- самостоятельно комбинировать различные приемы для достижения выразительности образа.
- Личностного развития:
- обучающиеся должны уметь определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
- обучающиеся должны уметь проявлять творчество в создании своей работы.

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение программы:

- интерактивная доска
- штатив
- Ноутбук с встроенными Wi-Fi, Bluetooth, микрофоном, колонками, интегрированная веб-камерами т.д.

Программные средства:

- Операционная система Microsoft Windows;

- Camtasia Фоторедактор для Windows
- Файловый менеджер (в составе операционной системы или др.);
- Антивирусная программа;
- Программа-архиватор;
- Пакет офисных приложений MSOffice.

Формы контроля:

- самостоятельные работы в различных техниках мультипликации;
- творческие задания;
- анкетирование;
- презентации творческих проектов;
- выпуск анимационных фильмов.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:

журнал посещаемости, аналитическая справка, аналитический материал, материал анкетирования и тестирования, портфолио, дипломы об участии в конкурсах и олимпиадах, фото, отзыв родителей.

Результативность деятельности по программе, также определяется результатами участия в конкурсах, конференциях, олимпиадах и соревнованиях. Дети, обучающиеся по программе, становятся победителями районных, региональных, всероссийских конкурсов и конференций.

Оценочные материалы

Программа предполагает оценку не только творческого, но и личностного характера.

На каждом занятии ведется наблюдение за выполнением упражнений, индивидуальная работа с обучающимися.

Кроме всего проверяется теоретическая подготовка обучающихся (тестирование, опрос). В конце каждого полугодия проводится контрольное занятие, где проверяется уровень знаний и умений обучающихся, развитие творческих способностей и личный рост.

Критерии оценки уровня теоретической подготовки:

- высокий уровень – обучающийся освоил практически весь объём знаний 100-80%, предусмотренных программой за конкретный период; специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием;

- средний уровень – у обучающегося объём усвоенных знаний составляет 70-50%; сочетает специальную терминологию с бытовой;

- низкий уровень – обучающийся овладел менее чем 50% объёма знаний, предусмотренных программой; как правило, избегает употреблять специальные термины.

Критерии оценки уровня практической подготовки:

- высокий уровень – обучающийся овладел на 100-80% умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период; работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей; выполняет практические задания с элементами творчества;

- средний уровень – у обучающегося объём усвоенных умений и навыков составляет 70-50%; работает с оборудованием с помощью педагога; в основном, выполняет задания на основе образца;

- низкий уровень - обучающийся овладел менее чем 50% предусмотренных умений и навыков, испытывает серьёзные затруднения при работе с оборудованием; в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога.

Методы отслеживания результативности:

- педагогическое наблюдение;
- педагогический мониторинг;
- начальная диагностика;
- текущая диагностика;
- промежуточная диагностика;
- итоговая диагностика;

Формы отслеживания результативности:

- опрос;
- тестирование;

- наблюдение;
- анкетирование;
- самостоятельная практическая работа;
- выставки работ обучающихся;
- соревнования радиоуправляемых моделей.

Система контроля знаний и умений учащихся представляется в виде учёта результатов по итогам выполнения проектов программы.

Список использованной литературы

Учебно–методическая литература для педагога

- Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2008 г.
- Бэдли Х. Как монтировать любительский фильм. Искусство / Х. Бэдли. - Москва – 1971г.
- Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/Велинский Д.В.. - Новосибирск, 2004 г.
- Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003г.
- Горичева В.С., Нагибина Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 1998г.
- Иткин В. Карманная книга мульт-жюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006 год.
- Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. –Москва.,1990 г.
- Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М.1980г.
- Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД «Корифей», 2006г.
- Михайшина М. Уроки рисования. – Минск, 1999г.
- Михайшина М. Уроки живописи. – Минск, 1999г.
- Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Предметы. – Минск, 2000г.
- Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Растения. – Минск, 2000г.
- Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Пейзаж. – Минск, 2000г.
- Сокольникова Н.М. Основы рисунка. – Обнинск: Титул, 1996г.
- Сокольникова Н.М. Основы композиции. – Обнинск: Титул, 1996г.

Упковский А.А. Цвет в живописи. – М., 1983г.

Хоаким Чаварра, Ручная лепка. – М., 2003г. 20.Энциклопедический словарь юного художника. – М., 1983г.

Игры из пластилина. – Смоленск: Русич, 2000. -160 с. – («Легко и просто»).

Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва.,1990

Ресурсы Интернета:

<http://www.lbz.ru/> – сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний; <http://www.college.ru/> – Открытый колледж; <http://www.klyaksa.net.ru> – сайт учителей информатики; <http://www.rusedu.info> – архив учебных программ.

Литература для родителей и обучающихся:

Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И.Курдюкова. – М, 2007.

Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008.

Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/Велинский Д.В.. - Новосибирск, 2004 г.

Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. –Москва.1990 г.

Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М.1980г.

Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД «Корифей», 2006г.

Михайшина М. Уроки рисования. – Минск, 1999г.

Михайшина М. Уроки живописи. – Минск, 1999г.

Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Предметы. – Минск, 2000г.

Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Растения. – Минск, 2000г.

Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Пейзаж. – Минск, 2000г

Смыковская Т.К., Карякина И.И. MicrosoftPowerPoint: серия «Первые шаги по информатике», учебно-методическое пособие – Волгоград, 2002г.

Сокольникова Н.М. Основы рисунка. – Обнинск: Титул, 1996г.

Сокольникова Н.М. Основы композиции. – Обнинск: Титул, 1996г.